

NINTENDO ESPAÑA, S.A.
P° de la Castellana, 39, 28046 MADRID

MADE IN JAPAN

SNSP-AKLP-ESP

Nintendo®



PAL VERSION

MANUAL DE INSTRUCCIONES



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

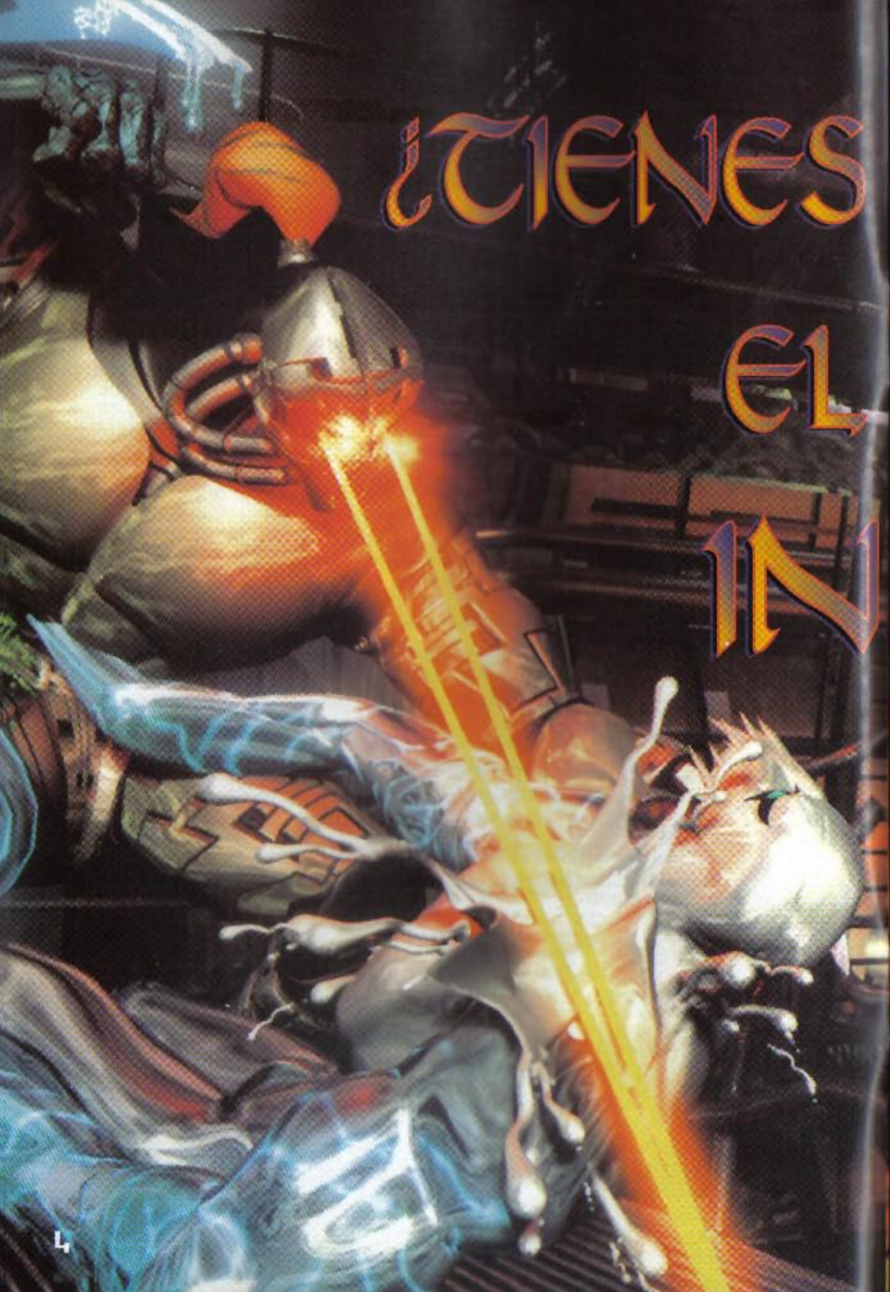


Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Gracias por adquirir el cartucho Killer Instinct™* para tu Super Nintendo Entertainment System™.

Para disfrutar al máximo, lee el manual de instrucciones cuidadosamente antes de empezar a jugar. Después guárdalopara futuras consultas.

CONTENIDO DE KILLER



¿TIENES EL INSTINTO?

PRÓLOGO: Estamos en un campo de batalla del pasado lejano, azotado por el viento y donde yacen los restos de la batalla. Por encima de los gritos y chillidos de los vencidos se escucha el estruendoso sonido de un enfrentamiento titánico. Dos grandes señores de la guerra, lideres de sus ahora aniquilados ejércitos, se enfrentan en una gran batalla cuyo triunfo será el mismísimo mundo. Pero esta batalla épica no va a terminar. De pronto, los señores de la guerra son tragados por una nube de luz y desaparecen de la faz de la tierra, desterrados al reino del Limbo. Los cansados héroes, cuyos hechizos habían conseguido atrapar a los señores de la guerra, suspiraron con alivio. Armageddon había sido alejado, por el momento.

EL FUTURO: El mundo ha progresado muchísimo desde que los señores de la guerra fueron desterrados, pero no siempre para bien. La contaminación ha debilitado el medio ambiente. Los gobiernos han caído. Gobierna el caos, con enormes megacorporaciones luchando y destruyéndose mutuamente por una parte de la riqueza mundial.

En este mundo tan desolador, una sola compañía, Ultratech, sobresale por encima de las otras. En lugar de luchar directamente contra sus competidores, Ultratech se beneficia de sus sufrimientos vendiéndoles las mismas armas que utilizan unos contra otros para aniquilarse. Sin embargo, las ventas de armas no son la única fuente de ingresos de Ultratech. Su división de entretenimiento produce el programa de televisión de mayor éxito del futuro, el torneo Killer Instinct, que es utilizado también como campo de pruebas de las armas de Ultratech. A los ganadores del torneo se les promete lo que desean. Los perdedores sufren un destino significativamente peor.

Es a esta competición sangrienta adonde han sido traídos nuestros héroes. T.J. Combo, anterior campeón mundial de los pesos pesados que busca la redención. Glacius, un alienígena capturado que lucha por su vida y por una oportunidad de escapar. Y el robot mortal, Fulgore, programado por Ultratech con tremendos poderes y con habilidad para utilizarlos. Cada uno/a de ellos lucha por sus propias razones, pero todos tienen el mismo objetivo: ganar el torneo y destruir a todos sus adversarios.

Para ganar este torneo no bastará con realizar una serie de movimientos y ataques especialmente mortales. Se necesita voluntad y deseo; se necesita tener Killer Instinct.

LOS CONTROLES

+ EL PANEL DE CONTROL

Arriba (↑)= ***Saltar***

Abajo (↓)= ***Agacharse***

Izda. (←) y Dcha. (→)= ***Mover***

Atrás (← o →) alejándote alejándote del enemigo = ***Bloqueo alto***

Atrás y abajo (↙ o ↘) alejándote del enemigo = ***Bloqueo bajo***

Botón L = ***Puñetazo rápido***

Botón R = ***Patada rápida***



Botón Start

Botón Select = ***Seleccionar luchador***

Botón X = ***Puñetazo feroz***

Botón A = ***Patada feroz***

Botón Y = ***Puñetazo medio***

Botón B = ***Patada media***

Ajustes por defecto

En el Mando de control verás los ajustes por defecto mencionados anteriormente. Es posible cambiar los ajustes del botón a través del sistema de configuración del controlador, detallado en la página 9. Para una explicación más detallada de los diferentes ataques pasa a la página 10. Aunque los ataques hayan sido descritos anteriormente como "puñetazo" y "patada", algunos de los combatientes no humanos utilizan otros métodos de ataque, como mordiscos, bofetadas y espadas.

¡CUIDADO!

Reloj

Barra de vida del jugador 1

Barra de vida del jugador 2

Puntuación del jugador 1

Puntuación del jugador 2



El torneo de Killer Instinct se divide en varias vueltas. Cada vuelta dura 100 segundos. Durante ese tiempo, cada jugador deberá intentar acabar con las dos barras de vida del jugador contrario produciéndole daños físicos. La primera barra de vida es verde a amarillo; la segunda barra de vida es amarillo a rojo. Entre las barras de vida se producirá una breve pausa mientras el luchador que ha perdido una vida se levanta del suelo; si no, la acción continuará durante los 100 segundos.

Si el segundo reloj de 100 segundos termina, el luchador que tenga el máximo de energía en su barra de vida ganará.

Ganas puntos durante la pelea realizando combos u otros movimientos especiales. Obviamente, cuanto más impresionantes sean los combos, como los Ultras y Ultimates, más puntos ganarás.

OPCIONES DE KILLER



Uno o dos jugadores

Desde la pantalla principal de introducción, selecciona el modo un solo jugador o dos jugadores. En el modo un solo jugador, selecciona un personaje para que luche contra los otros personajes del torneo, controlados por el ordenador. Tu objetivo final: enfrentarte a Eyedol.

En el modo dos jugadores juegas contra otro jugador humano. Puedes jugar un solo combate o ajustar un torneo (Tournament).

Ajustar torneo

En el modo torneo puedes introducir los nombres de hasta ocho jugadores diferentes. El ordenador ajustará entonces los combates entre los jugadores y mantendrá un registro de los combates ganados o perdidos de cada uno de los jugadores. Además, el ordenador comprobará que todo el mundo participa, como en el caso del arcade (¡el perdedor se pone a la cola, chaval!).

Modo practicar (practice mode):

En este modo, luchas contra un personaje que no se defiende, que simplemente permanece quieto y recibe cualquier golpe que le puedas dar.

Opciones

Selecciona la pantalla Opciones (Options) para configurar los botones y asignarlos al movimiento deseado. Para cambiar la asignación de un botón, utiliza el Panel de control + ilumina el movimiento que desees cambiar (por ejemplo, el Puñetazo Feroz (Fierce Punch)), y después pulsa el botón que quieras asignar a ese movimiento. ¡Utiliza esta opción si tienes un joystick para que el juego sea exactamente igual que en el arcade!

Además, sobre esta pantalla podrás ajustar las siguientes opciones:

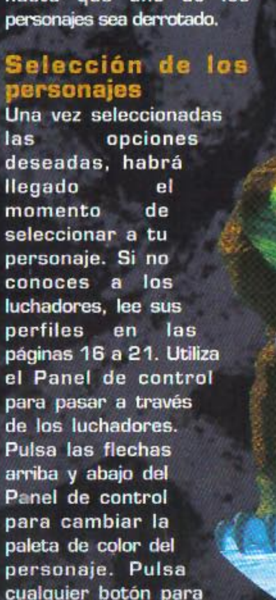
DIFICULTAD (Difficulty): Cambia este ajuste para hacer que los personajes controlados por el ordenador sean más difíciles de derrotar.

BREAKERS FÁCILES (Easy Breakers): Si está encendida esta opción (ON), los Combo Breakers (Rompedores de Combo) serán más fáciles de realizar.

SELECCIÓN ALEATORIA (Random Select): Fuerza una selección aleatoria.

RELOJ (Timer): Apaga el reloj (OFF) y tus peleas seguirán hasta que uno de los personajes sea derrotado.

Selección de los personajes





Una vez seleccionadas las opciones deseadas, habrá llegado el momento de seleccionar a tu personaje. Si no conoces a los luchadores, lee sus perfiles en las páginas 16 a 21. Utiliza el Panel de control para pasar a través de los luchadores. Pulsa las flechas arriba y abajo del Panel de control para cambiar la paleta de color del personaje. Pulsa cualquier botón para seleccionar al luchador que quieras utilizar. Cuando tu enemigo haya seleccionado a su luchador, ¡prepárate a LUCHAR!

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Cada luchador del torneo Killer Instinct tiene una serie de movimientos básicos parecidos. En los personajes humanos, estos suelen ser puñetazos o patadas de varios grados de ferocidad. Los personajes no humanos utilizan otras formas de ataque. Cada ataque tiene tres niveles de intensidad: rápido, medio y feroz.



PUÑETAZO RÁPIDO / PATADA / MORDISCO / ESPADA

Independientemente del método de ataque utilizado, un ataque rápido es simplemente eso, es muy rápido pero no produce daños. Sin embargo, puede resultar difícil atacar a un enemigo que está dando muchos puñetazos rápidos y seguidos.



PUÑETAZO MEDIO/ PATADA / MORDISCO / ESPADA

El ataque medio se encuentra entre el ataque Rápido y el ataque Feroz en cuanto a velocidad y daños producidos. Es posible realizar ataques medios con bastante rapidez, pero se requiere coordinación.



PUÑETAZO FEROZ/ PATADA / MORDISCO / ESPADA

Los ataques feroces son devastadores aunque un poco lentos. Es posible contraatacar después de un ataque Feroz si sincronizas correctamente los movimientos.



PUÑETAZOS

PATADA

BLOQUEAR

En cualquier tipo de combate, impedir que tu adversario te ataque es la mejor forma de no ser herido (¡como si no lo supieras!). En Killer Instinct las habilidades de bloqueo son especialmente importantes. Para bloquear un movimiento, mantén pulsada la cruz del Panel de control que te aleje más del personaje al ataque. Si bloqueas correctamente cualquier movimiento normal (rápido, medio o feroz) no se producirá ningún daño. Para bloquearlo correctamente tendrás que dominar el bloqueo alto y bajo.

BLOQUEO ALTO

Si te quedas de pie y bloqueas, eso bastará para bloquear a un atacante que esté de pie delante de ti o a uno que esté saltando hacia ti. Sin embargo, si tu enemigo es astuto y te ataca por debajo, el bloqueo alto no será suficiente.



BLOQUEO BAJO

BLOQUEO BAJO

Pulsa Abajo y aléjate de tu adversario pulsando la cruz del Panel de control para bloquear bajo. Utiliza el bloqueo bajo para bloquear ataques bajos, como los barridos. A veces, también puedes bloquear ataques de pie mientras te agachas, pero no cuentes con ello. El único problema de bloquear bajo es que te deja vulnerable a un ataque desde arriba.



ATAQUE SUPERIOR

ATAQUE DESDE ARRIBA

Si tu adversario está bloqueando abajo, puedes atacarlo desde arriba, por encima de sus defensas. Para hacer esto, aléjate de tu adversario pulsando la cruz del Panel de control y pulsa Puñetazo Feroz.

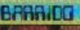


GANCHO

GANCHO

Algunos personajes pueden realizar ganchos pulsando Abajo sobre el Panel de control y Puñetazo Feroz, simultáneamente. Esto es muy útil, en especial cuando un atacante salta hacia ti. Hay varios personajes que no pueden realizar ganchos pero que cuentan con movimientos de contraataque especiales contra los ataques con saltos.





BARRIDO

BARRIDO

Para realizar un ataque de barrido pulsa Abajo y Patada Feroz si estás junto a tu adversario de pie. Si le golpeas, derribarás a tu adversario. No todos los personajes tienen movimientos de barrido.

AGACHARSE

Pulsa Abajo sobre el Panel de control y tu personaje se agachará. Desde esta posición, él o ella podrán atacar bajo. Algunos personajes, como Sabrewulf, pueden evitar algunos ataques de esta forma.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Cada personaje dispone además de una buena selección de movimientos especiales a ser utilizados en combate. Los movimientos especiales de cada personaje son distintos y normalmente requieren el uso de varios botones en combinación con la cruz del Panel de control. Estas técnicas aparecen por primera vez en la página 15. Las biografías de los personajes, ver página 16 en adelante, incluyen las combinaciones de botones que deberías realizar para ejecutar los movimientos especiales.



MOVIMIENTOS ESPECIALES

T.E.C. [TEORÍA ELEMENTAL DEL COMBO]

Bien, ya dominas los movimientos básicos para golpear a cualquiera. Ahora ha llegado el momento de aprender algunos combos (combinaciones de movimientos). Los combos son básicamente una combinación de botones que producen múltiples golpes. Ahora bien, estos golpes no son totalmente gratuitos porque tendrás que conectarlos con el primero para activar el combo. Sin embargo, un combo bien realizado puede darte muchos golpes extra por el bajo precio de unas cuantas pulsaciones de botón. ¡Puedes conseguir un combo de 30 golpes con sólo 6 pulsaciones! Pero de eso ya hablaremos más adelante. Primero deberás aprender la ley de Saltar-Sobre Auto-Dobles.



SALTAR-SOBRE, AUTO-DOBLES

Para realizar un Salto-Sobre Auto-Doble primero tendrás que saltar y atacar a tu adversario, golpeándole con éxito. Una vez realizado el primer golpe, si pulsas después el botón correcto, no sólo darás tu primer golpe sino que además conseguirás dos o tres golpes extra. La secuencia total se registrará como un Triple Combo o Súper Combo. El truco está en saber qué par de botones producirán el Auto-Doble. Lo más fácil es imaginarse los botones del controlador como si estuvieran conectados tal y como aparece en el diagrama de abajo:

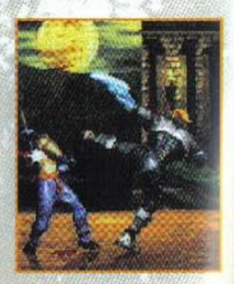
DIAGRAMA DE AUTO-DOBLE UTILIZANDO EL MANDO DE SUPER NINTENDO

Según este diagrama (que muestra el trazado por defecto del Mando de control), si saltas y golpeas, por ejemplo con una Patada Feroz, y pulsas el Puñetazo Medio justo después del primer golpe, deberías accionar por lo menos un Triple Combo. Ten en cuenta que aunque las flechas vayan en ambas direcciones sobre el diagrama (Puñetazo Feroz a Patada Media y Patada Media a Puñetazo Feroz) no todos los botones de combinación Auto-Doble funcionan con todos los personajes.



APERTURAS

El ataque con salto es conocido como un movimiento de "Apertura". Esto significa que si este ataque inicial tiene éxito, tu adversario quedará expuesto brevemente a cualquier secuencia de combos con la que quieras castigarle. Cada personaje tiene además varios movimientos especiales que funcionan como aperturas. Si golpeas con un movimiento de apertura, habrá por lo menos un botón, a veces más, que puedes pulsar para conseguir un Auto-Doble.





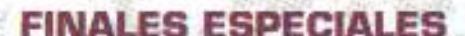
ATAQUE DESDE ARRIBA AUTO-DOBLE

Los ataques desde arriba tambien funcionan como aperturas.

ENLACES

Entonces, ¿qué hacer cuando hayas dominado los Combos Triple y Súper? Podrás extender tus combos utilizando movimientos conocidos como Enlaces (Linkers). Estos también aparecen listados en los perfiles de los personajes. Después de golpear a tu adversario con un Auto-Doble, puedes seguir combinando movimientos uniendo el último golpe del Auto-Doble con un movimiento de Enlace y con otro botón Auto-Doble. De ti depende descubrir los movimientos de enlace que extenderán tus combos.





FINALES ESPECIALES

La mejor forma de terminar un combo es un final especial, que puede ser añadido después de cualquier Auto-Doble o Enlace. Los Finales Especiales aparecen listados en cada uno de los perfiles del personajes. Un ejemplo de una secuencia de combo completa sería:



Golpear saltando

+

Botón Auto-Doble

+

Enlace

+

Botón Auto-Doble

+

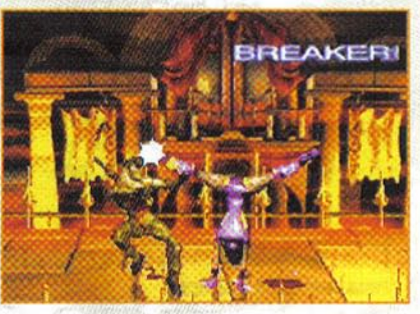
Final especial



T.I.C. [TEORÍA INTERMEDIA DEL COMBO]

No hay nada que te haga sentir tan indefenso como una combinación de múltiples golpes (combo múltiple). Y bien, ¿puedes hacer algo además de dejar el Panel de control e ir a por un refresco y palomitas? ¡Claro que sí!, ¡puedes utilizar un Rompedor de Combos (Combo Breaker)!

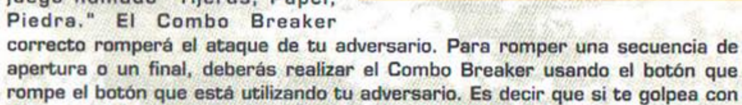
Cada luchador tiene un movimiento especial que funcionará como Combo Breaker. El Combo Breaker puede interrumpir potencialmente cualquier parte de un combo; Auto-Doble, Enlace, Final Especial, (pero no los últimos golpes de un Ultra-Combo). La clave está en utilizar el Combo Breaker correcto para romper el movimiento. Esto supone práctica y tener buena vista, además de un buen conocimiento de todas las aperturas, enlaces y Auto-Dobles de todos los personajes.



Los Combo Breakers pueden ser resumidos de la forma siguiente:

Rápido rompe Medio.
Medio rompe Feroz.
Feroz rompe Rápido.

La mejor forma de visualizar los Combo Breakers es como ese juego llamado "Tijeras, Papel, Piedra." El Combo Breaker correcto romperá el ataque de tu adversario. Para romper una secuencia de apertura o un final, deberás realizar el Combo Breaker usando el botón que rompe el botón que está utilizando tu adversario. Es decir que si te golpea con una apertura Feroz, podrás destruirlo con tu Combo Breaker Rápido.



Como puedes romper un enlace con cualquiera de los botones (Rápido, Medio, Feroz), es peligroso hacer combos largos. Sin embargo, tendrás que aprender a sincronizar los Combo Breakers y esto sólo se consigue con la práctica.

Romper un combo implica varias cosas. En primer lugar, te saca de una humillante secuencia de golpes y daños, y confunde a tu adversario. En segundo lugar, todos los personajes tienen algunos movimientos que serán mejorados después de que hayas roto un combo. Hemos dejado esos movimientos avanzados de post-rompedor para que los descubras por ti mismo.

BIOGRAFÍAS DE LOS PERSONAJES

En cada una de las biografías de los personajes que aparecen en las páginas siguientes se describen con detalle los movimientos especiales de cada luchador. Hay tres categorías de movimientos especiales: Movimientos de Cargar, Movimientos de Giro y Movimientos de Pulsar Rápido.

Los Movimientos de Cargar

Se realizan manteniendo la cruz del Panel de control en la dirección deseada durante unos dos segundos (te puede ayudar el contar 1-2), y pulsando después en la dirección contraria con un botón de ataque.

Los Movimientos de Giro

Se realizan trazando un movimiento de giro sobre la cruz del Panel de control, y pulsando después el botón de ataque. Las instrucciones indican los puntos claves de dirección que tendrás que golpear durante el movimiento de giro, pero siempre deberías intentar golpear todos los puntos que hay entre medias. Un movimiento de giro suave y consistente es lo mejor. No tienes que hacerlo súper rápido.

Los movimientos Pulsar Ligeramente

Se realizan pulsando ligeramente la cruz del Panel de control en la dirección indicada, y pulsando inmediatamente después un botón de ataque.

A medida que practiques estos movimientos (y tendrás que practicarlos, en especial si no has participado en muchos juegos de lucha anteriormente) se harán instintivos. Cuando realices por primera vez los movimientos, intenta hacerlos lenta y minuciosamente para conseguir la máxima precisión. Cuando los domines, pasarán a ser instintivos.

Esta es la clave de los símbolos utilizados en las biografías:

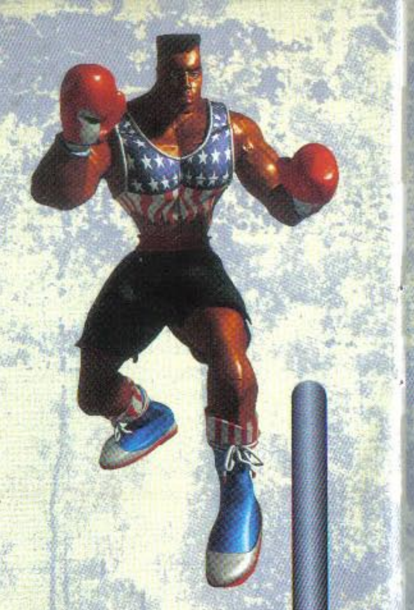
Qp = Botón Puñetazo Rápido (Quick Punch Button)
Qk = Botón Patada Rápida (Quick Kick Button)
Mp = Botón Puñetazo Medio (Medium Punch Button)
Mk = Botón Patada Media (Medium Kick Button)
Fp = Botón Puñetazo Feroz (Fierce Punch Button)
Fk = Botón Patada Feroz (Fierce Kick Button)
← = Pulsa la cruz del Panel de control alejándote del enemigo
→ = Pulsa la cruz del Panel de control acercándote al enemigo
+ = Una secuencia de botones
"Mover nombre" "Botón" = Realiza el movimiento utilizando el botón indicado

T.J. COMBO EDAD: 25
ALTURA: 1,86 M. PESO: 100 KG.

T.J. Combo fue en su día el indiscutible campeón mundial de los pesos pesados, ganando el torneo durante cinco años seguidos. Sin embargo, fue despojado del título por sus brutales métodos de castigar a sus adversarios. Ahora lucha para volver a ganar su fama y fortuna.

Movimientos especiales

Powerline:	Cargar ← después → y Fp
Rollercoaster:	Cargar ← después → y Mp (va a través de bolas de fuego)
Spinfist:	Cargar ← después → y Qp
Flying Knee:	Cargar ← después → y Fk
Knee K.O.:	Cargar ← después → y Mk
Fast Flying Knee:	Cargar ← después → y Qk
Turn Around Punch:	Cargar → después ← y Qp
Cyclone:	Cargar Fp después soltar



Ejemplo de Apertura Válida: Rollercoaster + Fk
Finales Especiales: Powerline, Rollercoaster, Spinfist.
Combo Breaker: ← después → y cualquier patada.
Movimiento peligroso: ← → → Mp = Quiropractor.
Ultra Combo: → ← Fp



FULGORE EDAD: 1
ALTURA: 1,98 M. PESO: 254 KG.

Como prototipo de soldado cibernético desarrollado por Ultratech, Fulgore fue introducido en el torneo de Killer Instinct para probar sus capacidades de combate. Una vez demostradas sus habilidades, empezará su producción en masa.

Movimientos especiales:

Laser Storm (un solo golpe):	↓ ↘ → y cualquier puñetazo
Laser Storm (dos golpes):	← ← ↓ ↘ → Qp
Laser Storm (tres golpes):	→ ← ← ↓ ↘ → Qp
Plasma-port:	← ↓ ↙ ← y cualquier otro botón
Plasmaslice:	→ ↓ ↘ → y cualquier puñetazo
Eyelaser:	↘ ↓ ↙ Fk
Cyberdash:	Cargar ← después → y cualquier patada
Reflect:	↓ ↙ ← y cualquier puñetazo

Ejemplo de Apertura Válida: Eyelaser Fk + Mk
Finales especiales: Laser Storm Mp, Plasmaslice Fp, Plasma-port Qp, Cyberdash Mk
Combo Breaker: Plasmaslice
Movimiento peligroso: ↓ ↘ → Fk Disparar abajo.
Ultra Combo: Plasmaslice Qp

JAGO EDAD: 21
ALTURA: 1,70 M. PESO: 86 KG.

Jago es un misterioso monje guerrero de una remota región del Tibet. Guiado por el poderoso Espíritu del Tigre para buscar su destino, ha sido llevado al torneo de Killer Instinct para destruir al malvado demonio que lleva dentro.

Movimientos especiales:

Endokuken:	↓ ↘ → y cualquier puñetazo
Wind Kick:	↘ ↓ ↙ y cualquier patada (pasa a través de proyectiles)
Laser Sword:	↘ ↓ ↙ Fp
Tiger Fury:	→ ↓ ↘ → y cualquier puñetazo

Ejemplo de Apertura Válida: Wind Kick Fk + Mk
Finales especiales: Tiger Fury, Endokuken Qp, Wind Kick Mk
Combo Breaker: Tiger Fury
Movimiento peligroso: ← → → Qp Espada (Sword)
Ultra Combo: Wind Quick Qk

B. ORCHID EDAD: 23
ALTURA: 1,70 M. PESO: 57 KG.

B. Orchid es una agente secreto enviada por un grupo desconocido para investigar las misteriosas desapariciones que rodean el torneo de Killer Instinct.
Su verdadera identidad y habilidades son muy misteriosas.

Movimientos especiales:

Lasaken:	↓ ↘ → cualquier puñetazo
Flick Flak:	Cargar ← después → y cualquier patada
Fire Cat:	Cargar ← después → y cualquier puñetazo
Spinning Sword:	↘ ↓ ↙ + Fp
Ichi:	↘ ↓ ↙ + Mp (o Qp)



Ejemplo de Apertura Válida: Fire Cat Mp + Fp
Finales especiales: Spinning Sword Fp, Lasaken Fp, Flick Flack Mk
Combo Breaker: Flick Flack
Movimiento Peligroso: ↓ → ← Qk (pulsa Fk para pisar fuerte) Rana
Ultra Combo: ← → Mp

CHIEF THUNDER EDAD: 42
ALTURA: 1,89 M. PESO: 127 KG.



Defensor místico de la población nativa de América, Chief Thunder participa en el torneo de Killer Instinct para resolver el misterio que rodeó la extraña desaparición de su hermano Eagle durante el torneo del año pasado.

Movimientos especiales:

Phoenix:	↓ ↘ → cualquier patada
Sammamish:	→ ↘ ↓ ↙ ← y puñetazo
Triplax:	Cargar ← después → y cualquier puñetazo
Tomahawk:	Mientras estás en el aire, → ↘ ↓ ↙ ← Fp
Reverse Triplax:	Cargar → después ← y Mp

Ejemplo de Apertura Válida: Tomahawk Qk + Qk
Finales especiales: Triplax Fp, Phoenix Fk, Sammamish Mp + Fp
Combo Breaker: Sammamish
Movimientos peligrosos: Phoenix Fp Lightning
Ultra Combo: ← → Qp

RIPTOR EDAD: 4
ALTURA: 2,13 M. PESO: 317 KG.



Riptor es producto del Proyecto de Manipulación del ADN de Ultratech. Enlazando genes humanos y de reptiles, han creado una criatura de ferocidad animal e inteligencia humana.

Movimientos especiales:

Claw Uppercut:	↘ ↓ ↙ Qp
Tailflip:	↘ ↓ ↙ cualquier patada
Flaming Venom:	↓ ↙ ← cualquier puñetazo
Dragon Breath:	↘ ↓ ↙ Fp
Jump Rake:	Cargar ← después → cualquier patada
Rampage:	Cargar ← después → cualquier puñetazo
Reverse Jump Rake:	→ después ← Mk (o Qk)

Ejemplo de Apertura Válida: Jump Rake Qk + Qp
Finales Especiales: Flamming Venom Fp, Tailflip Mk, Claw Uppercut.
Combo Breaker: Jump Rake
Movimiento peligroso: ← ← Mk: Deadly Venom
Ultra Combo: ← → Qk

SPINAL EDAD: 2650
ALTURA: 1,68 M. PESO: 50 KG.

El origen de Spinal es uno de los secretos mejor guardados de Ultratech. Una subdivisión secreta de la corporación, usando una gran variedad de técnicas especiales, ha conseguido revivir a un antiguo guerrero. Con sólo ligeros recuerdos de su vida pasada, Spinal sólo sabe hacer una cosa, ¡luchar!

Movimientos especiales:

Skeleport:	↓ ↓ cualquier patada o puñetazo
Power Devour:	← y mantén pulsada Qp
Searing Skull:	↓ ↘ → y cualquier puñetazo (después de cargar el escudo con el proyectil)
Soul Sword:	← → y Mp
Bone Shaker:	→ → y cualquier puñetazo
Super Searing Skull:	← ↙ ↓ ↘ → Fp (después de absorber el proyectil)
Sliding Kick:	↙ ↓ ↘ Fk

Ejemplo de Apertura Válida: Bone Shaker Mp + Mk
Finales especiales: Skeleport cualquier puñetazo, Bone Shaker + cualquier puñetazo
Combo Breaker: Bone Shaker
Movimiento peligroso: ← ← → Qk Stab
Ultra Combo: ↓ ↘ → Fp



SABREWULF EDAD: 45
ALTURA: 1,82 M. PESO: 181 KG.



Sabrewulf sufre una extraña enfermedad llamada Licantropía. Aunque ha pasado gran parte de su vida recluido, entra en el torneo de Killer Instinct con la promesa de que será curado si consigue alzarse con la victoria.

Movimientos especiales:

Sabrespin:	Cargar ← después → y cualquier puñetazo
Flamming Bat:	↓ ↙ ← y cualquier puñetazo
Howl:	↘ ↓ ↙ Fk
Sabrepounce:	Cargar ← después → y Fk
Sabreslap:	Cargar ← después → y Mk
Sabreroll:	Cargar ← después → y Qk
Reverse Sabrespin:	Cargar → después ← y Mp

Ejemplo de Apertura Válida: Sabrepounce + Mp
Finales especiales: Sabrespin Qp, Sabrepounce, Sabreroll, Sabreslap
Combo Breaker: ← → cualquier patada
Movimiento peligroso: ← ← Mk Claw
Ultra Combo: → ← Qk

GLACIUS

EDAD: DESCONOCIDA
ALTURA: 1,92 M. PESO: 136 KG.

Glacius es un alienígena de un lejano planeta. Cuando se vio obligado a realizar un aterrizaje de emergencia con su nave, fue capturado por Ultratech. Para demostrar que estos alienígenas son seres inferiores, las fuerzas de Ultratech le obligan a luchar por su vida en el torneo de Killer Instinct.

Movimientos especiales:

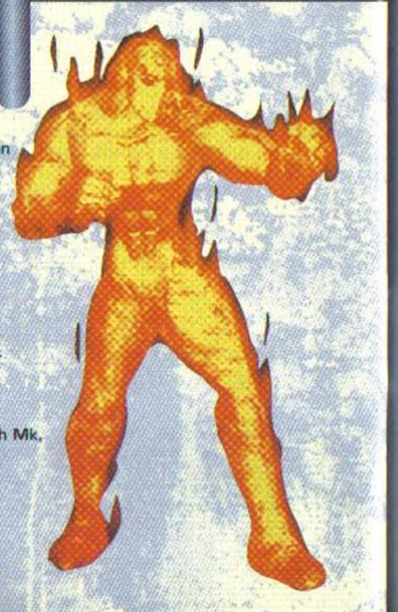
Shockwave:	↓ ↘ → y cualquier puñetazo
Cold Shoulder:	Cargar ← después → y cualquier puñetazo
Ice Lance:	↘ ↓ ↙ Qp
Liquidize:	↓ ↘ → y cualquier patada

Ejemplo de Apertura Válida: Cold Shoulder Fp + Qp
Finales especiales: Shockwave Fp, Liquidize Fk, Ice Lance
Combo Breaker: ← después → cualquier puñetazo
Movimientos peligrosos: ← ↙ ↓ ↘ → Mp Ice Pick
Ultra Combo: ← → Fp

CINDER

EDAD: 31
ALTURA: 1,88 M. PESO: 88 KG.

Cinder era un convicto que se ofreció a participar en la prueba de armas químicas de Ultratech a cambio de su libertad condicional. Un experimento fallido lo convirtió en un ser de cenizas ardientes. Ultratech le ha prometido ahora la libertad si derrota a Glacius en el torneo de Killer Instinct.



Movimientos especiales:

Inferno:	→ → y cualquier patada
Fireflash:	→ ↘ ↓ ↘ → y cualquier patada
Heatfist:	← ← Qp
Heatsink:	→ ↘ ↓ ↙ ← Fp
Mirage:	→ ↘ ↓ ↙ ← Mp
Trailblazer:	Cargar ← después → y cualquier puñetazo. En el aire: → → y cualquier puñetazo

Ejemplo de Apertura Válida: Trailblazer Mp + Qp
Finales especiales: Trailblazer Mp, Fireflash Fk, Fireflash Mk, Fireflash Qk
Combo Breaker: Fireflash
Movimiento peligroso: ↓ ↘ → Qk Inferno
Ultra Combo: ← después → Fp

EYEDOL

EDAD: ESO YA SE DIRÁ
ALTURA: DEMASIADO ALTO PESO: MUY PESADO

EYEDOL ES LA CARTA DE TRIUNFO DE ULTRATECH. ¿RECUERDAS LOS SEÑORES DE LA GUERRA DEL PRÓLOGO? (PÁG. 4) BUENO, EYEDOL ES UNO DE ELLOS. LOS CIENTÍFICOS DE ULTRATECH LO ARREBATARON DEL LIMBO PARA QUE LUCHARA CONTRA EL FINALISTA DEL TORNEO DE KILLER INSTINCT DE ESTE AÑO. ELLOS DESCONOCÍAN EL PODER QUE ESTABAN LIBERANDO CUANDO SACARON A EYEDOL DE SU PRISIÓN MÁGICA...

COMO ÚLTIMO ADVERSARIO DEL JUEGO, NORMALMENTE EYEDOL NO PUEDE SER SELECCIONADO COMO UN PERSONAJE QUE PUEDAS USAR PARA LUCHAR DURANTE EL TORNEO DE KILLER INSTINCT. SE DICE QUE HAY UN MÉTODO PARA SELECCIONAR A EYEDOL, PERO CARECEMOS DE INFORMACIÓN SOBRE SUS MOVIMIENTOS ESPECIALES, COMBOS Y OTRAS TÉCNICAS DE COMBATE. SI CONSIGUES DESCUBRIR LA FORMA DE LIBERAR A EYEDOL, ¡LUCHARÁS POR TU CUENTA!

T.A.C. [TEORÍA DE COMBO AVANZADA]

Bien, ya dominas todos los combos básicos: los saltos, aperturas, enlaces y finales. ¡Pero ahí no acaba Killer Instinct! A continuación verás algunos de los trucos más avanzados, pero dejaremos que descubras por ti solo varios movimientos realmente especiales (como los Air Doubles, Shadows Moves y Post-Breaker Specials). Sigue practicando los Auto-Dobles y te sorprenderá la cantidad de nuevos movimientos que puedes descubrir.

Movimientos peligrosos

Cuando tengas al enemigo contra las cuerdas y casi lo hayas derrotado, podrás ejecutar un movimiento peligroso contra él o ella. Tan sólo tendrás unos pocos segundos para realizar el movimiento. Algunos de los movimientos peligrosos requieren una sincronización especial o que estés a cierta distancia de tu víctima. Tan sólo hemos descrito unos pocos; ¡tendrás que encontrar los otros tú solo!



Ultra Combos

Si tu enemigo está a punto de ser derrotado (su segunda barra de vida casi ha desaparecido y lo poco que queda de ella parpadea) podrás realizar un Ultra Combo. Básicamente, los Ultra Combos son como "Finales Especiales" que funcionarán cuando tu adversario esté a punto de ser derrotado. Entra en una secuencia de combo, y si le golpeas, termina con el movimiento Ultra Combo del personaje contra el que estás luchando. Si lo haces correctamente, conseguirás un dígito doble de Ultra Combo, normalmente por encima de los 20 golpes. No hay ninguna forma de romper un Ultra Combo, pero si eres golpeado por uno de ellos, ya estabas casi derrotado de todos modos.

Hay otros muchos movimientos y secretos escondidos en Killer Instinct. En los perfiles de los personajes, no hemos descrito todos los Auto-Dobles y las diferentes aperturas posibles. Hay además una serie de movimientos especiales que no hemos mostrado. ¡Pruébalo todo y a ver qué puedes encontrar!

MEMO

¡AQUÍ PUEDES APUNTAR LOS MOVIMIENTOS ESPECIALES Y COMBOS QUE DESCUBRAS!



MEMO

MEMO

PRECAUCION

Este cartucho Nintendo no ha sido diseñado para utilizar con ningún accesorio que altere el juego. El uso de este tipo de accesorios anulará cualquier garantía de Nintendo. Nintendo (y/o cualquier licenciatario o distribuidor) no se responsabilizará de ninguna avería producida por la utilización de este tipo de artículos. Si el uso de estos accesorios produjera la interrupción del juego, desconéctalo cuidadosamente para evitar doblar, romper o dañar los contactos.

AVISO

La copia o duplicación de cualquier cartucho de Nintendo es ilegal y está prohibida por leyes locales, nacionales e internacionales sobre los Derechos de la Propiedad Intelectual (Incluyendo la Ley de 1988 sobre Derechos de Autor, Diseños y Patentes, y la Orden de la Comunidàd Europea de 1991 sobre la Protección Legal de programas informáticos). Las copias de seguridad no están autorizadas y no son necesarias para proteger tu software. La infracción de estas normas está perseguida por la Ley.

CLUB NINTENDO

¿ Estás desesperado ?

¿ Te hás quedado atascado ?

¿ Los enemigos te hacen la vida imposible ?

¿ Necesitas algún truco infalible ?...

Cuando la duda te ronde... ya sabes,

el CLUB NINTENDO responde.

Horario de atención al público de **Lunes a Viernes de 11 de la mañana a 7 de la tarde** ininterrumpidamente.

¿ Por qué no telefoneas ahora? Uno de nuestros expertos estará encantado de responder a tu llamada.

NUESTRO NÚMERO DE TELÉFONO ES

(91) 319 22 44